

Jean-Baptiste BARON

LEAD TECHNICAL ARTIST

PROFIL

Technical Artist avec 20+ ans d'expérience en production CG, architecture de pipeline et développement temps réel. Expertise avérée dans la conception et la gestion de pipelines artistiques de bout en bout — de l'intégration des assets au rendu final — avec une maîtrise de **Unreal Engine 5**, **Blender/Cycles**, **3ds Max/V-Ray** et du développement d'outils sur mesure en **Python**, **C#** et **MaxScript**. Migrations de pipelines de rendu avec résultats mesurables (**-80% de temps de rendu**), management d'équipes pluridisciplinaires, documentation technique production. À l'aise en environnement international — interface naturelle entre les équipes artistiques et techniques.

PROJET PROFESSIONNEL

COURT TERME

Intégrer une équipe techniquement ambitieuse — idéalement dans un secteur créatif ou interactif — pour contribuer immédiatement à la structuration de pipeline, l'optimisation des workflows et le développement d'outils.

MOYEN TERME

Évoluer en tant que Lead Technical Artist dans un contexte international : partager l'expertise, encadrer des artistes et co-construire des pipelines de production scalables à l'interface art et ingénierie.

LONG TERME

Contribuer à la R&D et à l'innovation technique au sein d'une entreprise à forte culture tech et à dimension internationale — façonner les outils et standards qui permettent aux équipes créatives de passer à l'échelle.

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

Consultant Tech Art 3D — Freelance

Tech4Art Conseil | Nantes, France

Juin 2024 - Présent

- **Mission Arwen Sternoz** : R&D pipeline chorégraphie de drones lumineux sous Blender — 500/1000 drones, outillage sur mesure, livraison pour spectacles vivants (Terres de Nataé, Mégalithes de Carnac).
- Conseil pipeline, scripting d'automatisation (Python/Bpy), formation clients sur workflows DCC.
- Formateur 3ds Max + V-Ray — GL Events / GRAITEC (formation distanciel 3 jours, oct. 2023).

Lead Technical Artist

Cedreo | Nantes — 4 ans 4 mois | SaaS / 3D Architecturale

Mars 2020 - Juin 2024

- **Migration complète du pipeline** 3ds Max + Octane → Blender + Cycles : **~6 000 assets, ~5 757 matériaux** — temps de rendu 5 min → 1 min/frame (**-80%**).
- Développement de la **suite CRE5** en Python/Bpy : automatisation batch, contrôles qualité, standardisation des matériaux sur l'intégralité de la librairie.
- Conduite du changement pour une équipe de 3 artistes — **autonomie complète atteinte en 2 ans** ; validation de 15 000+ rendus comparatifs.
- Documentation technique : ~50 pages + 3h+ de vidéos sur ClickUp.
- *Stack* : Blender, Cycles, Python/Bpy, 3ds Max, ClickUp, GitHub.

Responsable Bureau Production Numérique

Garnier Studios | Nantes — 6 ans | ArchViz / Infographie produit

Avr. 2014 - Mars 2020

- **Migration moteur de rendu** Maxwell → V-Ray : **-50 à -80% de temps de rendu** ; construction d'une ferme de rendu interne (24 machines bi-Xeon + migration GPU partielle).
- Développement de **~20 outils MaxScript + C#**, dont un render manager client-serveur multi-moteurs et des utilitaires de traitement de matériaux en batch.
- Pipeline de **textures PBR** pour plateformes BIMobject (~80 assets pour Panaget) ; standardisation des shaders sur 100+ projets.
- Management d'une équipe de 2-3 artistes + sous-traitance ; ~100 visuels HD full-3D par grand compte, ~5 comptes/an.
- *Stack* : 3ds Max, V-Ray, MaxScript, C#, Substance Suite, Photoshop, Wrike/Asana.

Formateur 3D Senior & Référent Technique

École de Design Nantes Atlantique | Bachelor / Master — Niveau 6-7

2007 - Présent

- Ateliers partenaires industrie (Valeo, Air France, Orange, Continental) : 3D temps réel, pipeline, technical art.
- Supervision technique des productions étudiantes, documentation, participation aux jurys.

Infographiste 3D Freelance — Baron Studio & D3 Studio

Baron Studio | Nantes — ArchViz, Infographie produit, VFX, Événementiel

2005 - 2014

- Campagnes print full-CG (30 visuels HD/mois via shading V-Ray paramétrique), films VFX, visuels immobiliers interactifs.
- Direction artistique et production de A à Z ; relation client directe.

Développeur Logiciel — R&D 3D / WebApp

C-DESIGN Fashion Software | Paris

2003 - 2005

- Système de conversion automatisée 2D → 3D : dessins stylistes vers vêtements simulés sur mannequins virtuels, pipeline entièrement automatisé sur 3ds Max 2004.
- Interface custom en Flash ; scripting MaxScript, C#, VBA/SDK CorelDraw. R&D pionnière en fashion-tech.

Artiste 3D & Character Setup — Longs métrages

Chaman Production (Kaena La Prophétie) | Paris & Oniria Pictures (Le Roman de Renart) | Luxembourg

2001 - 2002

- *Kaena La Prophétie* (1er long métrage CGI européen, ~26M\$) : intégration MOCAP, rigging IK/FK, co-dev FX — équipe franco-canadienne, pipeline studio US.
- *Le Roman de Renart* : character setup (Biped, IK/FK, skinning), modélisation props, VFX — équipe de ~30 artistes.

DOMAINES TECH ART

PIPELINES & WORKFLOWS

Ownership Pipeline Art

Conception Workflows

Automatisation batch

QA / Validation

Conduite du changement

TEMPS RÉEL & MOTEURS

Unreal Engine 5

PlayCanvas / WebGL

Twinmotion

Rendu PBR temps réel

Unity (notions)

LOGICIELS 3D / DCC

Blender

3ds Max

V-Ray

Cycles / Octane

Substance Suite

SCRIPTING & DÉVELOPPEMENT

Python / Bpy

C#

MaxScript

GitHub / VS Code

MATÉRIAUX & SHADING

Maîtrise PBR

Gestion librairie matériaux

Look Development

Photogrammétrie

2D / SUPPORT VFX

Photoshop

After Effects

ComfyUI / Stable Diffusion

MANAGEMENT & PROCESS

Team Lead

Documentation technique

Agile / ClickUp / Asana

Notion

Mentorat

RÉSULTATS CLÉS

- **-80%** de temps de rendu — migration pipeline Cedreo
- **~6 000 assets / 5 757 matériaux** migrés vers Blender
- **~20 outils** développés en MaxScript + C#
- **-50-80%** rendu — migration Maxwell → V-Ray
- **2 longs métrages AAA** — Artiste 3D / Character Setup
- **15+ ans** d'enseignement Tech Art niveau Master

FORMATION

Diplôme Arts Plastiques

Atelier Guist'hau / École de l'Image — Nantes, 1998

Formation Infographiste 3D

CD Graph — Nantes, 2000-2001

Bac Pro Dessin de Production Industrielle

St Jean-Baptiste de la Salle — Nantes, 1996

CERTIFICATIONS

Unreal Engine 5 — Guide Complet

Udemy — cert. #UC-fc414376 — Mai 2024

26H

Management de proximité

ORSYS — 2017

Ennéagramme & Dynamiques interpersonnelles

Sara Evano — 2022-2024

3J

Communication Non-Violente (CNV)

Sara Evano — 2022-2024

2J

Langage non-verbal & Communication

Sara Evano — 2022-2024

3J

LANGUES

Français

Langue maternelle

Anglais

B2 — Professionnel

CENTRES D'INTÉRÊT

- Science-fiction & veille scientifique
- Veille tech & IA
- VTT & nature
- Association Atlangame (culture jeu vidéo)